NES-Q4-ESP

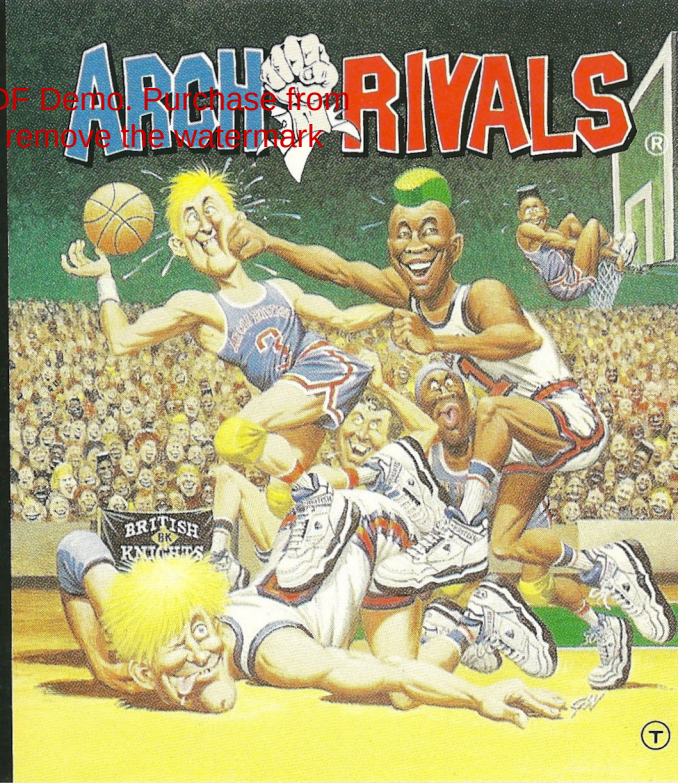
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

# MANUAL DE INSTRUCCIONES

# SPIELANLEITUNG

Acclaim® entertainment inc
Masters of the Game™

Licensed by Nintendo for play on the
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

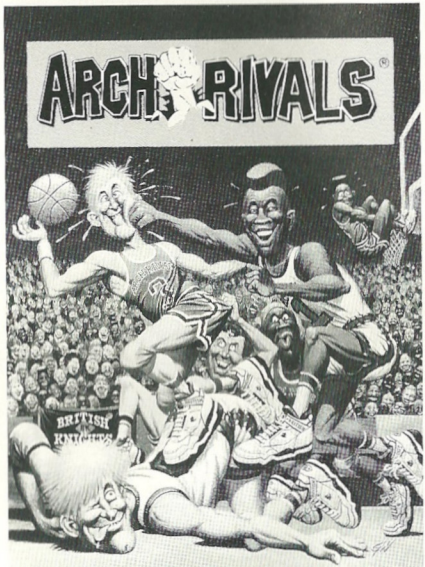


This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo



## AUF DIE PLÄTZE...

### LADEN

1. Sicherstellen, daß das Grundgerät ausgeschaltet ist.
2. Die ARCH RIVALS® Kassette wie in der Gebrauchsanweisung für das NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ angegeben einlegen.
3. Das Grundgerät einschalten.

Die START-Taste drücken, um den Spielerwahl-Bildschirm zu erhalten.

### WAHL DER MANNSCHAFTSNAMEN UND TRIKOTFARBEN

Vom Spielerwahl-Bildschirm aus die TASTE B drücken.

### 1 ODER 2 SPIELER?

Die TASTE SELECT drücken, um den blinkenden Pfeil zu bewegen.

### SPIEL BEGINNEN ODER INFORMATIONEN ABFRAGEN?

Alle Informationen, um ARCH RIVALS spielen zu können, können direkt auf dem Bildschirm abgefragt werden.

Um Informationen zu erhalten, die TASTE A drücken. Die folgenden Spielphasen sind auf getrennten Bildschirmen beschrieben:

- **Durchführung von Defensivbewegungen**
- **Verteidigungsstrategien**
- **Durchführung von Offensivbewegungen**
- **Angriffsstrategien**

## AUSWAHL DER SPIELER

Jedes ARCH RIVALS Team besteht aus höchstens 2 Spielern. Sie steuern einen Spieler und der Computer Ihren Mannschafts-kameraden.

Jedes Team kann aus 8 Spielern gewählt werden, die verschiedene Fähigkeiten und Eigenschaften haben.

Um den gewünschten Spieler zu wählen, die 4-Wege-Taste drücken, bis der Wahlpfeil auf den gewünschten Spieler zeigt. Dann START drücken. Bei 2 Spielern wählt der erste Spieler aus der linken Mannschaft und der zweite Spieler aus der rechten Mannschaft aus.

## SPIELERPROFILE

### TYRONE

Wenn dieser Typ sich in den Weg stellt, kommt niemand an ihm vorbei, ohne eine Faust oder einen Ellenbogen ins Gesicht zu bekommen.

### VINNIE

Vinnie kann kaum jemand das Wasser reichen. Er kann phantastisch mit dem Ball umgehen und ist ein guter Teamspieler. Fast zu gut um wahr zu sein!

### HAMMER

Dieser Typ kann den anderen aus fast jeder Position das Leben schwer machen, wenn Sie ihm aber unter dem Korb in die Quere kommen, bekommen Sie eins drauf.

### MOOSE

Er ist vielleicht nicht mehr der jüngste oder schnellste, aber manchmal kommt ihm seine Erfahrung zu Gute. Vergessen Sie nicht, daß er sein Team drei Saisonen hintereinander zum Sieg geführt hat.

### LEWIS

Mr. Technik. Mr. Glatt. Mr. Bewegung. Seine Mutter ist die einzige, die ihn noch "Lewis" nennt. (Was er haßt wie die Pest.)

### BLADE

Die Fans lieben ihn... Und die Cheerleader. Er ist ein echter Tor- und Herzensstürmer. Kein schlechter Mannschafts-kamerad—besonders wenn er all seine Verehrerinnen nicht mehr allein bewältigen kann.

## MOHAWK

Diesem Verrückten ist es egal, wen er über den Haufen rennt —auf dem Weg zum Korb. Kommen Sie ihm nicht in die Quere oder er zeigt Ihnen seine Version eines technischen Fouls.

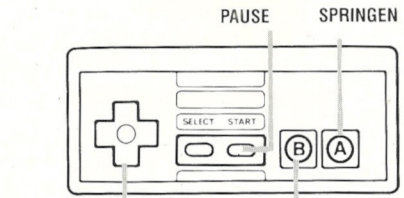
## REGGIE

Er war einmal der größte Basketballspieler aller Zeiten. Das ist 10 Jahre her aber er hat immer noch das gewisse Etwas und könnte seine Gegner wahrscheinlich mit geschlossenen Augen abservieren...was er manchmal auch zu versuchen scheint.

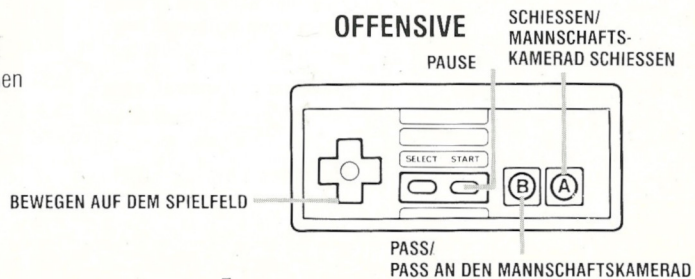
## DER CONTROLLER

***Zu beachten:*** *Die folgenden Informationen können auch auf dem Bildschirm abgefragt werden, indem man vom SPIELERANZAHL—BILDSCHIRM aus die TASTE A drückt.*

### DEFENSIVE




### OFFENSIVE



## DEFENSIVBEWEGUNGEN

**Zum Springen**—TASTE A drücken.

**Zum Negschnappen oder Boxen**—Die TASTE B drücken, sich Ihrem Gegner gegenüberstellen und TASTE B dann loslassen.

**Zum Streckssprung**—Die TASTE B gedrückt halten und TASTE A kurz antippen.

**Um einen verfehlten Ball zu greifen**—Vor jedem anderen Spieler an den Ball gelangen.

## OFFENSIVBEWEGUNGEN

### MIT DEM BALL:

**Zum Schieβen**—TASTE A drücken.

**Für einen Paβ**—TASTE B drücken.

**Um Ihren Gegner auszutricksen**—TASTE B runterhalten und dann TASTE A drücken.

### OHNE BALL:

**Um dem Kollegen zu sagen, daβ er schieβen soll**—TASTE A drücken.

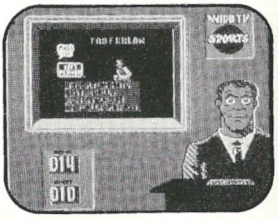
**Um dem Kollegen zu sagen, daβ er den Ball passen soll**—TASTE B drücken.

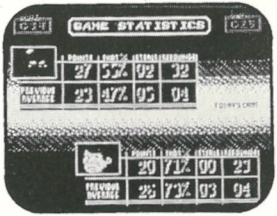
**Um einen verfehlten Ball zu greifen**—Durch Drücken von TASTE A springen.

## DAS SPIEL

Ein ARCH RIVALS Spiel besteht aus vier Quartalen, die jeweils 3 Minuten dauern.

Zwischen den einzelnen Quartalen (aber nicht zur Halbzeit) wird die "TRAINERECKE" ausgestrahlt —gesponsert von der Sportschuhfirma British Knights. Achten Sie auf die dabei vermittelten Tips.



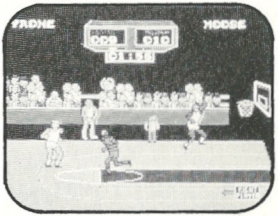



Am Ende des Spiels können Sie sich Ihre Spielstatistik betrachten, um zu sehen, wie gut Sie wirklich gespielt haben.

## IN WELCHE RICHTUNG IST ER GEGANGEN?

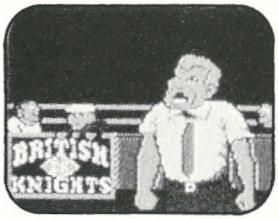
Wenn sich einer Ihrer Spieler außerhalb des Bildschirms befindet, erscheint ein Pfeil, der seine Position angibt.

Achten Sie auf diese Pfeile. Sie sind eine große Hilfe bei einem raschen Spiel.




## HINWEISE VOM TRAINER

- Vergessen Sie nicht, daß bei ARCH RIVALS eigentlich nur eine Regel gilt, nämlich daß keine Regel gilt. Alles, was zum Sieg führt, ist erlaubt.
- Befolgen Sie die Kontrollbewegungen, die Ihnen in der Spielanleitung gezeigt werden, und versuchen Sie es dann alleine. Sie (und Ihr Gegner) werden überrascht sein, was Ihnen alles einfällt. Der Trick besteht darin, zum richtigen Zeitpunkt die richtige Tastenkombination zu drücken.
- Schnelle Pausen könnten dem Spiel ganz neue Dimensionen verleihen. Wenn Ihr Mannschaftskamerad den Ball hat, sollten



Sie versuchen, sich außerhalb des Bildschirms auf den Korb zuzubewegen und dann einen Pass zu verlangen. Schauen Sie, was dann passiert.

- Scheuen Sie sich nicht, hin und wieder einen Verzweiflungsschuß abzugeben. Was im wirklichen Leben unmöglich erscheint, ist in der Welt der ARCH RIVALS durchaus möglich.

- Seien Sie eine hartnäckige Deckung. Ob Sie einen Bereich decken oder einen bestimmten Spieler, bleiben Sie Ihrem Gegner immer auf den Versen. Stellen Sie sich ihm in den Weg und zwingen Sie ihn dazu, schlechte Schüsse zu machen.

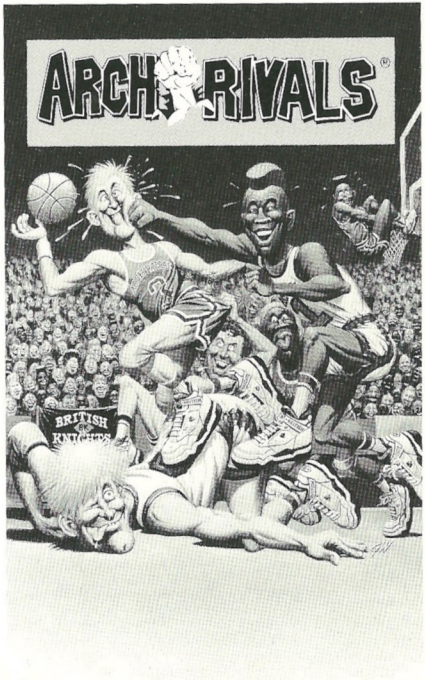
## WARNUNG

### NICHT MIT EINEM VORDER- ODER HINTERGRUNDSPROJEKTIONS-BILDSCHIRM VERWENDEN

Verwenden Sie Ihr Nintendo Entertainment System™ ("NES") oder NES-Spiele nicht mit einem Vorder- oder Hintergrundsprojektionsbildschirm. Ihr Projektionsbildschirm kann permanente Schäden davontragen, wenn Videospiele mit stehenden Bildern oder Mustern auf Ihrem Fernsehschirm abgespielt werden. Ähnliches kann geschehen, wenn Sie Ihr Spiel auf Pause stellen. Wenn Sie Ihren Projektionsbildschirm mit NES-Spielen verwenden, übernimmt Nintendo keinerlei Verantwortung für eventuelle Schäden. Diese Situation wurde nicht durch ein schadhaftes NES System oder fehlerhafte NES Spiele verursacht, andere stehende oder können ähnliche Schäden bei Projektionsbildschirmen hervorrufen. Weitere halten Sie von Ihrem Fernsehhersteller.

Distributed and marketed by Acclaim Entertainment, Inc. 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, New York 11771 USA. European Office: Acclaim Entertainment, Gmbh. Freidrichstrasse 9, D-8000, Munich 40 Germany.

Arch Rivals® ©1989 Licensed from and trademark of Midway Manufacturing Company. Acclaim® and Masters of the Game™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo® and Nintendo Entertainment System® are trademarks of Nintendo. Game Pak "NES-GP" ©1990 Acclaim Entertainment, Inc. Made in Japan.


ARCH RIVALS®
BRITISH

## SE LARGA...

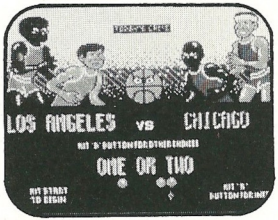
### COMO CARGAR

1. Asegúrate de que el interruptor de potencia en la plataforma de control de NINTENDO® esté en la posición OFF.
2. Coloca el cartucho de ARCH RIVALS® tal como indica tu manual del NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™
3. Coloca el interruptor de potencia en posición ON.

Oprime el BOTON START para llegar a la pantalla de selección de jugadores.

### PARA SELECCIONAR NOMBRES DE EQUIPO Y COLORES PARA EL UNIFORME

Oprime el BOTON B en pantalla de selección.




### ¿1 ó 2 JUGADORES?

Oprime el BOTON SELECT para mover la flecha de luz intermitente.

### ¿EMPEZAR A JUGAR O MIRAR LA INFORMACION?

Todo lo que necesitas para jugar ARCH RIVALS está disponible en pantalla.

Para mirar información, oprime el BOTON A. Encontrarás pantallas separadas que describen las siguientes fases del juego:

- **Cómo tomar acciones defensivas**
- **Estrategias defensivas**
- **Acciones de ofensiva**
- **Estrategia de ofensiva**

## SELECCION DE JUGADORES

Cada equipo de ARCH RIVALS comprende 2 jugadores. Tú controlas 1 y el ordenador controla al otro.

Hay 8 jugadores distintos para elegir para cada equipo, cada uno con diferentes habilidades y pericias.

Para seleccionar al jugador que deseas controlar, oprime las flechas de clave cruzada hasta que la flecha apunte a ese jugador. Luego oprime START. En un juego de 2 jugadores, el jugador #1 selecciona del equipo a la izquierda y el jugador #2 del equipo a la derecha.

## PERFILES DE LOS JUGADORES

### TYRONE

Cuando este jugador "bloquea", verdaderamente "bloquea". Nadie puede pasar junto a Tyrone sin recibir primero un codazo o un puñetazo en la cara.

### VINNIE

No hay mejores que Vinnie. Sabe manejar el balón y es un verdadero jugador de equipo. ¡Parece demasiado bueno para ser verdad!

### HAMMER

Este jugador es peligroso en cualquier lugar de la cancha, ten cuidado cuando lo desafies.

### MOOSE

No será el más joven ni el más rápido, pero a veces la experiencia es lo que más cuenta. No te olvides, él condujo a su equipo a la victoria 3 temporadas seguidas.

### LEWIS

El Sr. Técnica. El Sr. Suave. El Sr. Acción. La mamá es la única que lo llama "Lewis". (Y qué rabia le da cuando lo llaman así).

### BLADE

El público lo adora...y también las chicas. Le acierta al aro y rompe corazones. Es bueno tenerlo en tu equipo—especialmente cuando sus admiradoras son demasidas para él solito.

## MOHAWK

Este loco es capaz de aplastar a cualquiera—siempre y cuando llegue al aro. Cuidado con tocarle el pelo sin embargo, porque se vuelve peligroso.

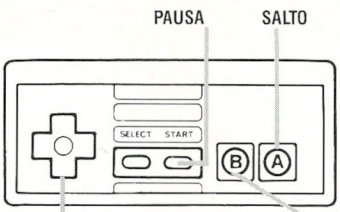
## REGGIE

Fue el campeón de los campeones en cierto momento. Pero eso ocurrió hace 10 años. Sin embargo todavía tiene magia y es capaz de vencer con los ojos cerrados.

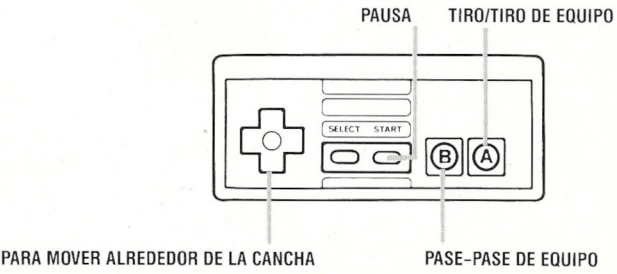
## LOS CONTROLES

***Nota:*** *La información siguiente también está disponible en pantalla oprimiendo el BOTON A en la pantalla de SELECCION DE NUMERO DE JUGADORES.*

### DEFENSA




### OFENSA



## MOVIMIENTOS DEFENSIVOS

**Para saltar**—Oprime BOTON A.

**Robo o puñetazo**—Oprime y mantén oprimido el BOTON B, de frente a tu rival, luego suelta el BOTON B.

**Para tirar de encima**—Oprime y mantén oprimido el BOTON B y golpea el BOTON A.

**Para cerrar el balón**—¡Llega al balón antes que cualquier otro!

## MOVIMIENTOS OFENSIVOS

### CON EL BALON:

**Para arrojarlo**—Oprime el BOTON A.

**Para pase**—Oprime y mantén oprimido el BOTON B.

**Para "engañar" a tu rival**—Oprime y mantén oprimido el BOTON B, luego aprieta el BOTON A.

### SIN EL BALON:

**Para indicar al otro jugador que arroje**—Oprime el BOTON A.

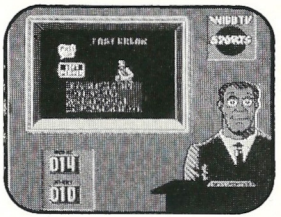
**Para indicar al otro jugador que haga un pase**—Oprime el BOTON B.

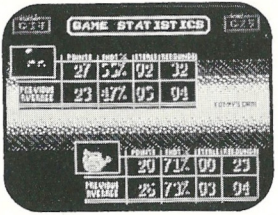
**Para agarrar el balón**—Salta oprimiendo el BOTON A.

## EL JUEGO

Un partido de ARCH RIVALS consiste en 4 cuartos, cada uno de 3 minutos.

Entre cuartos (pero no en la mitad) escucharás "COACHES CORNER"—patrocinado por el calzado atlético de British Knights. Presta atención a los indicios que te darán durante estas emisiones.



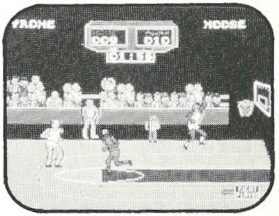



Al final del juego podrás ver las estadísticas de tu juego y qué tal te fue.

## ¿A DONDE SE FUE?

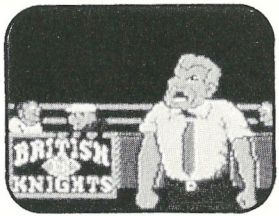
Cuando uno de tus jugadores está ubicado fuera de pantalla, aparecerá una flecha que indica adonde está ubicado.

Aprende a prestar atención a estas flechas. Son una gran ayuda en los partidos de ritmo rápido.




## CONSEJOS DEL ENTRENADOR

- Recuerda, en ARCH RIVALS en realidad hay 1 sola regla y es: que *no* hay reglas. Haz lo que tienes que hacer para ganar.
- Sigue los movimientos de control que encuentras en las instrucciones. Luego experimenta por tu cuenta. Podrás sorprenderte a ti mismo (y a tu rival) con lo que descubras. Todo está en encontrar la combinación ideal de botones en el momento ideal.
- Hay que aprovechar todas las oportunidades. Los movimientos rápidos pueden hacer explotar el juego. Cuando tu compañero tiene el balón, prueba de salirte de la pantalla, hacia el aro, y ordena un pase. Luego fíjate qué pasa.



- No tengas miedo de dar golpes de desesperación de vez en cuando. Lo que parece imposible en la vida real es perfectamente posible en el mundo de ARCH RIVALS.
- Juega duro "D". Tanto si juegas una zona o de hombre a hombre, vence a tu rival. Enfréntalo y fuérzalo a perder.

# ADVERTENCIA

## NO USAR CON TV DE PROYECCION DE FRENTE O DE ATRAS

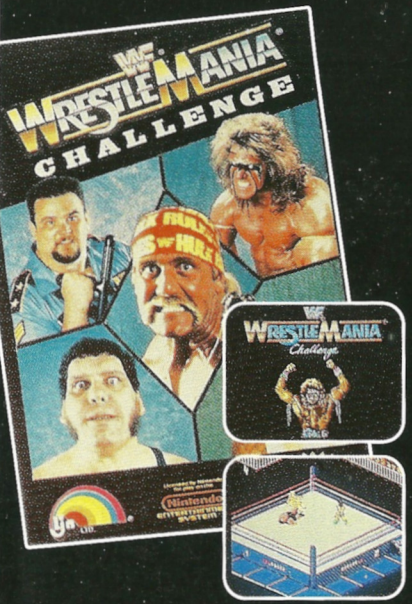
No uses un televisor con proyección de frente o de atrás con tu Nintendo Entertainment System™ ("NES") y juegos NES. Tu pantalla de proyección de televisión podría dañarse en forma permanente si los juegos de video con escenas estacionarias se juegan en tu televisión de proyección. Puede ocurrir daño semejante si colocas un juego de video en pausa. Si usas tu televisión de proyección con juegos NES, Nintendo no se responsabiliza por ningún daño. Esta situación no se produce por defectos en el NES o en los juegos NES; otras imágenes fijas o repetitivas pueden causar daños similares en una televisión de proyección. Por favor ponte en contacto con tu fabricante de TV para información adicional.

Distributed and marketed by Acclaim Entertainment, Inc. 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, New York 11771 USA. European Office: Acclaim Entertainment, Gmbh. Freidrichstrasse 9, D-8000, Munich 40 Germany.

Arch Rivals® ©1989 Licensed from and trademark of Midway Manufacturing Company. Acclaim® and Masters of the Game™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo® and Nintendo Entertainment System® are trademarks of Nintendo. Game Pak "NES-GP" ©1990 Acclaim Entertainment, Inc. Made in Japan.



20406




WWF®

# WRESTLEMANIA®

## CHALLENGE

***PREPARATE PARA INCREIBLE ACCION DE LUCHA WWF-DENTRO Y FUERA DELCUADRILATERO!***

***MACHEN SIE SICH AUF UNGLAUBLICHE WWF-RINGKÄMPFE GEFASST- IM RING UND AUSSERHALB***

- Partidos simples y partidos de equipo de contacto
- Modalidad tres contra tres Survivor Series®
- Acción frente a frente de 1 y 2 jugadores
- Einzel- und Abschlag-Team-Kämpfe
- 3-gegen-3 Survivor Series® Spielart
- 1 & 2 Spieler Kopf-an-Kopf-Aktion

LJN LTD.®

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Acclaim® es marca registrada de Acclaim Entertainment, Inc.
©1990 TitanSports, Inc. Hulk Hogan es una marca registrada de Marvel Comics Group con licencia exclusiva para TitanSports, Inc. Survivor Series, World Wrestling Federation y Wrestlemania son marcas registradas de TitanSports, Inc. Todos los derechos reservados. La apariencia de todos los luchadores es marca registrada de TitanSports, Inc. Todos los derechos reservados.
Impreso en Japón.

Acclaim® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Acclaim Entertainment, Inc.
©1990 TitanSports, Inc. Hulk Hogan ist ein Warenzeichen der Marvel Comics Group mit exklusiver Lizenz für TitanSports, Inc. Survivor Series, World Wrestling Federation und WrestleMania sind Warenzeichen von TitanSports, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle Charakterähnlichkeiten der Ringer sind Warenzeichen von TitanSports, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Printed in Japan.